



ESTADO DO PIAUÍ
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME
Lei nº 020/2011, de 7 de outubro de 2011 - Alto Longá-PI



RESOLUÇÃO CME Nº 001/2026, de 22 de abril de 2026.

Institui a Política de Implantação e Implementação da Base Nacional Comum Curricular – BNCC Computação no Sistema Municipal de Ensino de Alto Longá-PI, estabelece diretrizes para sua organização curricular na Educação Infantil e no Ensino Fundamental, dispõe sobre a governança, o monitoramento, a formação continuada dos profissionais da educação, a avaliação e o acompanhamento da implementação e dá outras providências.

O CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE ALTO LONGÁ – PIAUÍ, no uso das atribuições que lhe são conferidas pela Constituição Federal, pela Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), pela legislação que institui o Sistema Municipal de Ensino e o Conselho Municipal de Educação de Alto Longá-PI, e

CONSIDERANDO que a educação é direito de todos e dever do Estado e da família, promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, ao preparo para o exercício da cidadania e à qualificação para o trabalho, conforme os arts. 205 e 206 da Constituição Federal;

CONSIDERANDO o disposto na Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional e atribui aos sistemas de ensino a competência para organizar, normatizar e desenvolver suas políticas educacionais;

CONSIDERANDO a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, homologada pelo Ministério da Educação, como documento normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais a serem asseguradas a todos os estudantes da Educação Básica;

CONSIDERANDO o Parecer CNE/CEB nº 2/2022, homologado pelo Ministério da Educação, e a Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, que estabelece normas sobre Computação na Educação Básica como Complemento à Base Nacional Comum Curricular - BNCC;

CONSIDERANDO a Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023, que institui a Política Nacional de Educação Digital e estabelece princípios, objetivos e estratégias para a promoção da educação digital no País;

CONSIDERANDO a Lei nº 15.388, de 14 de abril de 2026, que aprova o Plano Nacional de Educação - PNE e estabelece diretrizes, objetivos, metas e estratégias para a política educacional nacional;

CONSIDERANDO a Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018 - Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), especialmente quanto à proteção de dados pessoais de crianças e adolescentes no ambiente educacional;



ESTADO DO PIAUÍ
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME
Lei nº 020/2011, de 7 de outubro de 2011 - Alto Longá-PI



CONSIDERANDO a necessidade de promover o desenvolvimento das competências relacionadas ao Pensamento Computacional, ao Mundo Digital e à Cultura Digital como componentes essenciais da formação integral dos estudantes da Educação Básica;

CONSIDERANDO a necessidade de fortalecer a inovação pedagógica, a cultura digital, a inclusão, a equidade, a acessibilidade, a cidadania digital, a ética no uso das tecnologias e a proteção de dados pessoais no ambiente educacional;

CONSIDERANDO o compromisso do Sistema Municipal de Ensino de Alto Longá-PI com a melhoria da qualidade da educação, com a inovação curricular e com a formação integral dos estudantes;

CONSIDERANDO a necessidade de orientar as unidades escolares quanto à revisão dos Projetos Político-Pedagógicos, dos Regimentos Escolares e dos currículos para incorporar as competências e habilidades previstas na BNCC Computação;

CONSIDERANDO o regime de colaboração entre a União, o Estado do Piauí e o Município de Alto Longá para a implementação das políticas públicas educacionais;

CONSIDERANDO o Parecer CME nº 001/2026, aprovado pelo Plenário do Conselho Municipal de Educação - CME de Alto Longá-PI;

RESOLVE:

CAPÍTULO I

DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

Art. 1º

Esta Resolução institui a Política Municipal de Implantação e Implementação da Base Nacional Comum Curricular – BNCC Computação no âmbito do Sistema Municipal de Ensino de Alto Longá-PI, estabelecendo princípios, objetivos, diretrizes, competências institucionais, mecanismos de governança, monitoramento, avaliação e acompanhamento de sua execução.

Art. 2º

A implementação da BNCC Computação observará:

I – a Constituição Federal;

II – a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional;

III – a Base Nacional Comum Curricular;

IV – a Resolução CNE/CEB nº 1/2022;



ESTADO DO PIAUÍ
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME
Lei nº 020/2011, de 7 de outubro de 2011 - Alto Longá-PI



V – a Política Nacional de Educação Digital;

VI – as normas do Sistema Municipal de Ensino;

VII – o Currículo do Estado do Piauí e sua complementação municipal;

VIII – o Plano Nacional de Educação - PNE e o Plano Municipal de Educação - PME, observada a legislação vigente;

IX – as demais normas educacionais aplicáveis.

Art. 3º

A implementação da BNCC Computação constitui política pública permanente do Sistema Municipal de Ensino, devendo integrar:

I – o planejamento estratégico da Secretaria Municipal de Educação;

II – os Projetos Político-Pedagógicos das instituições de ensino;

III – os Regimentos Escolares;

IV – os planos de formação continuada;

V – os processos de avaliação institucional;

VI – os instrumentos de monitoramento da qualidade da educação.

Art. 4º

A Política Municipal da BNCC Computação tem como finalidade assegurar que todos os estudantes da Educação Infantil e do Ensino Fundamental desenvolvam competências relacionadas:

I – ao Pensamento Computacional;

II – ao Mundo Digital;

III – à Cultura Digital;

IV – ao uso ético, crítico, responsável e seguro das tecnologias digitais;

V – à resolução de problemas, à criatividade, à inovação e à aprendizagem colaborativa.



CAPÍTULO II

DOS PRINCÍPIOS

Art. 5º

A Política Municipal de Implantação e Implementação da Base Nacional Comum Curricular – BNCC Computação no âmbito do Sistema Municipal de Ensino de Alto Longá-PI reger-se-á pelos seguintes princípios:

I – garantia do direito de aprendizagem e do desenvolvimento integral dos estudantes, assegurando o acesso às competências e habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular;

II – equidade, assegurando oportunidades educacionais que considerem as diferentes realidades sociais, culturais, econômicas, geográficas e educacionais das unidades escolares urbanas e rurais do Município;

III – inclusão educacional, promovendo condições de acesso, permanência, participação e aprendizagem de todos os estudantes, especialmente das pessoas com deficiência, transtorno do espectro autista (TEA), altas habilidades ou superdotação e demais públicos da educação inclusiva, observadas as normas vigentes;

IV – respeito à diversidade humana, cultural, étnico-racial, linguística, religiosa, territorial e de gênero, assegurando uma educação democrática e livre de qualquer forma de discriminação;

V – valorização da educação como instrumento de desenvolvimento humano, social, científico, tecnológico, econômico e ambiental sustentável;

VI – promoção da educação integral, considerando o estudante em suas dimensões intelectual, física, emocional, ética, estética, cultural, social e digital;

VII – inovação pedagógica, incentivando metodologias ativas, aprendizagem baseada em projetos, resolução de problemas, investigação científica, criatividade, colaboração e uso pedagógico das tecnologias digitais;

VIII – desenvolvimento do Pensamento Computacional como competência transversal para resolução de problemas, formulação de estratégias, abstração, decomposição, reconhecimento de padrões, modelagem e construção de soluções;

IX – fortalecimento da Cultura Digital, promovendo o uso crítico, ético, responsável, seguro e criativo das tecnologias digitais nos processos de ensino e aprendizagem;

X – compreensão do Mundo Digital, possibilitando aos estudantes conhecer o funcionamento das tecnologias digitais, dos sistemas computacionais, das redes, da programação, da



inteligência artificial e de outras tecnologias emergentes, em consonância com sua etapa de desenvolvimento;

XI – promoção da cidadania digital, estimulando o exercício consciente dos direitos, deveres e responsabilidades no ambiente digital;

XII – observância dos princípios da ética, da transparência, da integridade, da responsabilidade e da proteção da privacidade no uso das tecnologias digitais;

XIII – garantia da acessibilidade digital e da eliminação de barreiras tecnológicas que dificultem o processo de ensino e aprendizagem;

XIV – valorização dos profissionais da educação, assegurando formação inicial e continuada para o desenvolvimento das competências necessárias à implementação da BNCC Computação;

XV – gestão democrática e participação da comunidade escolar na implementação, acompanhamento e avaliação da política pública;

XVI – regime de colaboração entre União, Estado do Piauí e Município de Alto Longá, visando à cooperação técnica, pedagógica e institucional;

XVII – eficiência, eficácia, efetividade, transparência e controle social na gestão da política pública;

XVIII – monitoramento permanente, avaliação contínua e aperfeiçoamento sistemático das ações de implementação da BNCC Computação.

CAPÍTULO III

DAS DEFINIÇÕES E DOS CONCEITOS FUNDAMENTAIS

Art. 6º

Para os fins desta Resolução, adotam-se as seguintes definições:

I – Base Nacional Comum Curricular – BNCC: documento normativo de caráter nacional que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais a serem desenvolvidas pelos estudantes ao longo da Educação Básica, orientando a elaboração dos currículos dos sistemas e das redes de ensino.

II – BNCC Computação: conjunto de competências e habilidades relativas ao ensino da Computação na Educação Básica, instituído pela Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, estruturado nos eixos Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital.

III – Computação na Educação Básica: campo do conhecimento que promove o desenvolvimento de competências relacionadas ao raciocínio lógico, à resolução de problemas,



ESTADO DO PIAUÍ
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME
Lei nº 020/2011, de 7 de outubro de 2011 - Alto Longá-PI



à modelagem, à programação, ao tratamento da informação, à compreensão do funcionamento das tecnologias digitais e ao exercício da cidadania digital, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular.

IV – Pensamento Computacional: processo cognitivo de resolução de problemas fundamentado na decomposição, no reconhecimento de padrões, na abstração, na modelagem, na construção de algoritmos, na automação e na avaliação de soluções, aplicável às diferentes áreas do conhecimento e às situações do cotidiano.

V – Mundo Digital: eixo estruturante que compreende os conhecimentos relacionados ao funcionamento dos dispositivos computacionais, das redes de comunicação, da internet, dos sistemas digitais, da programação, da inteligência artificial, da segurança da informação e das tecnologias emergentes, respeitadas as especificidades de cada etapa da Educação Básica.

VI – Cultura Digital: conjunto de práticas, conhecimentos, valores, atitudes e competências relacionadas ao uso crítico, ético, responsável, criativo, colaborativo, seguro e inclusivo das tecnologias digitais nos diferentes contextos sociais, culturais e educacionais.

VII – Educação Digital: processo educativo voltado ao desenvolvimento de competências para compreender, utilizar, produzir, avaliar e transformar tecnologias digitais de maneira ética, crítica, criativa, responsável e inovadora.

VIII – Recursos Educacionais Digitais – RED: materiais, plataformas, ambientes virtuais, objetos de aprendizagem, softwares, aplicativos, jogos digitais, simuladores, vídeos, conteúdos multimídia e demais recursos tecnológicos utilizados para apoiar os processos de ensino, aprendizagem, avaliação e gestão educacional.

IX – Competências Digitais: conjunto integrado de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores necessários para acessar, compreender, selecionar, produzir, compartilhar e utilizar tecnologias digitais de forma crítica, ética, segura, criativa e responsável.

X – Cidadania Digital: exercício consciente, ético e responsável dos direitos, deveres e responsabilidades dos cidadãos no ambiente digital, compreendendo a convivência respeitosa, a proteção da privacidade, o combate à desinformação, a prevenção às violências digitais e a participação democrática por meio das tecnologias.

XI – Inclusão Digital: conjunto de ações destinadas a assegurar condições de acesso, permanência, participação e aprendizagem por meio das tecnologias digitais, reduzindo desigualdades e promovendo equidade no ambiente escolar.

XII – Acessibilidade Digital: garantia de que ambientes, conteúdos, plataformas, recursos educacionais digitais e tecnologias possam ser utilizados por todas as pessoas, inclusive aquelas com deficiência, observadas as normas de acessibilidade e desenho universal.

XIII – Inteligência Artificial na Educação: utilização de sistemas computacionais capazes de apoiar processos educacionais, administrativos e pedagógicos, observados os princípios da



ESTADO DO PIAUÍ
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME
Lei nº 020/2011, de 7 de outubro de 2011 - Alto Longá-PI



ética, da transparência, da supervisão humana, da proteção de dados pessoais, da equidade e da promoção do direito à aprendizagem.

XIV – Proteção de Dados Pessoais: conjunto de medidas destinadas a assegurar o tratamento adequado dos dados pessoais de estudantes, profissionais da educação e demais integrantes da comunidade escolar, em conformidade com a legislação vigente.

XV – Segurança Digital: conjunto de políticas, procedimentos e práticas voltadas à proteção dos ambientes digitais, dos equipamentos, das redes, das informações e dos usuários contra riscos, incidentes e vulnerabilidades.

Art. 7º

Constituem objetivos específicos da Política Municipal:

I – implementar, de forma progressiva, as competências e habilidades da BNCC Computação em todas as instituições integrantes do Sistema Municipal de Ensino;

II – assegurar a integração da Computação aos currículos da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, em conformidade com a BNCC e com o Currículo do Estado do Piauí, observada a complementação curricular municipal;

III – promover o desenvolvimento do Pensamento Computacional, do Mundo Digital e da Cultura Digital como elementos estruturantes da formação dos estudantes;

IV – estimular a criatividade, a investigação, a inovação, o empreendedorismo, a resolução de problemas e o raciocínio lógico;

V – fortalecer práticas pedagógicas interdisciplinares e contextualizadas, articulando a Computação às diferentes áreas do conhecimento;

VI – promover a inclusão digital e a redução das desigualdades de acesso às tecnologias educacionais;

VII – assegurar a formação continuada dos profissionais da educação para o desenvolvimento das competências necessárias à implementação desta Política;

VIII – incentivar a produção, seleção, adaptação e utilização de recursos educacionais digitais acessíveis e alinhados ao currículo;

IX – fortalecer a infraestrutura tecnológica das unidades escolares, observadas as disponibilidades orçamentárias e financeiras do Município;

X – estabelecer mecanismos permanentes de monitoramento, avaliação e revisão das ações previstas nesta Resolução;



ESTADO DO PIAUÍ
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME
Lei nº 020/2011, de 7 de outubro de 2011 - Alto Longá-PI



XI – promover a participação da comunidade escolar, das famílias e da sociedade civil no acompanhamento da implementação da BNCC Computação;

XII – fomentar parcerias institucionais, observada a legislação vigente, para apoiar ações de formação, inovação pedagógica, pesquisa e desenvolvimento tecnológico.

Art. 8º

A implementação da BNCC Computação constitui política pública educacional permanente do Sistema Municipal de Ensino de Alto Longá-PI, devendo orientar o planejamento, a organização curricular, a formação dos profissionais da educação, a gestão pedagógica, o monitoramento e a avaliação das ações desenvolvidas pelas instituições de ensino.

CAPÍTULO IV

DOS OBJETIVOS

Art. 9º

A Política Municipal de Implementação da Base Nacional Comum Curricular – BNCC Computação tem por objetivo geral assegurar a implantação, implementação, consolidação, monitoramento e aperfeiçoamento contínuo do ensino da Computação no âmbito do Sistema Municipal de Ensino de Alto Longá-PI, promovendo o desenvolvimento integral dos estudantes por meio das competências e habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular, em consonância com as Diretrizes Curriculares Nacionais, o Currículo do Estado do Piauí, a complementação curricular municipal e as políticas públicas educacionais vigentes.

Art. 10.

Constituem objetivos específicos da Política Municipal de Implementação da BNCC Computação:

I – garantir a efetiva implementação das competências e habilidades da Computação na Educação Infantil e no Ensino Fundamental, observando as especificidades de cada etapa e modalidade da Educação Básica;

II – promover a integração da Computação ao currículo escolar de forma interdisciplinar, contextualizada, progressiva e articulada às demais áreas do conhecimento;

III – assegurar o desenvolvimento das competências relacionadas ao Pensamento Computacional, ao Mundo Digital e à Cultura Digital, conforme estabelecido pela Resolução CNE/CEB nº 1/2022;

IV – estimular o raciocínio lógico, a criatividade, a investigação científica, a resolução de problemas, a inovação, o protagonismo estudantil e a aprendizagem colaborativa;



ESTADO DO PIAUÍ
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME
Lei nº 020/2011, de 7 de outubro de 2011 - Alto Longá-PI



V – fortalecer a cultura da inovação pedagógica mediante o uso crítico, ético, seguro e responsável das tecnologias digitais nos processos de ensino, aprendizagem e avaliação;

VI – promover a educação digital como direito de aprendizagem, assegurando aos estudantes oportunidades de desenvolvimento de competências necessárias à participação ativa na sociedade contemporânea;

VII – reduzir as desigualdades educacionais e digitais, promovendo a inclusão, a equidade, a acessibilidade e a democratização do acesso às tecnologias educacionais;

VIII – assegurar a formação inicial e continuada dos profissionais da educação para o desenvolvimento das competências pedagógicas, tecnológicas e metodológicas necessárias à implementação desta Política;

IX – incentivar a produção, adaptação, compartilhamento e utilização de recursos educacionais digitais acessíveis, inovadores e alinhados ao currículo municipal;

X – fortalecer a infraestrutura tecnológica das instituições de ensino, observadas as disponibilidades orçamentárias e financeiras do Município;

XI – fomentar práticas pedagógicas que contribuam para o desenvolvimento da autonomia, da autoria, do pensamento crítico, da ética, da cidadania digital e da responsabilidade socioambiental;

XII – promover o uso pedagógico de tecnologias emergentes, observados os princípios da legalidade, da ética, da proteção de dados pessoais, da transparência, da supervisão humana e da segurança da informação;

XIII – incentivar o desenvolvimento de projetos interdisciplinares, feiras científicas, clubes de programação, robótica educacional, cultura maker e outras iniciativas voltadas à inovação educacional, respeitada a

autonomia pedagógica das instituições de ensino;

XIV – fortalecer o regime de colaboração entre o Município, a União, o Estado do Piauí, instituições de ensino superior, instituições científicas e tecnológicas e demais organizações parceiras, observadas as normas legais vigentes;

XV – instituir mecanismos permanentes de monitoramento, avaliação, acompanhamento e revisão das ações previstas nesta Resolução, assegurando a melhoria contínua da política pública.

Art. 11.

São objetivos estratégicos da Política Municipal de Implementação da BNCC Computação:



ESTADO DO PIAUÍ
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME
Lei nº 020/2011, de 7 de outubro de 2011 - Alto Longá-PI



I – consolidar a Computação como componente estruturante da formação integral dos estudantes da rede municipal de ensino;

II – promover a integração entre currículo, inovação pedagógica, cultura digital e educação integral;

III – fortalecer a qualidade da educação pública municipal mediante o desenvolvimento de competências compatíveis com as transformações científicas, tecnológicas, sociais e culturais do século XXI;

IV – ampliar as oportunidades de aprendizagem mediadas por tecnologias digitais, respeitando os princípios

da equidade, da inclusão, da acessibilidade e da justiça social;

V – contribuir para a formação de cidadãos críticos, éticos, criativos, inovadores, colaborativos e comprometidos com o desenvolvimento sustentável e com o exercício da cidadania digital;

VI – integrar as ações previstas nesta Resolução aos instrumentos de planejamento da Secretaria Municipal de Educação, especialmente ao Plano Municipal de Educação, ao Plano Plurianual, à Lei de Diretrizes Orçamentárias, à Lei Orçamentária Anual e aos demais planos e programas educacionais do Município;

VII – assegurar a sustentabilidade institucional da Política Municipal de Implementação da BNCC Computação, por meio de processos permanentes de planejamento, formação, monitoramento, avaliação e aperfeiçoamento.

Art. 12.

A implementação da Política Municipal de que trata esta Resolução observará os princípios da gestão democrática, da participação social, da transparência, da eficiência administrativa, da cooperação institucional e da corresponsabilidade entre a Secretaria Municipal de Educação, o Conselho Municipal de Educação, as instituições de ensino, os profissionais da educação, os estudantes, as famílias e a comunidade.

CAPÍTULO V

DAS DIRETRIZES GERAIS DA IMPLEMENTAÇÃO

Art. 13.

A implementação da Base Nacional Comum Curricular – BNCC Computação no Sistema Municipal de Ensino de Alto Longá-PI observará as diretrizes estabelecidas nesta Resolução, respeitando a autonomia pedagógica das instituições de ensino, a legislação educacional vigente e as especificidades da Educação Infantil e do Ensino Fundamental.



Art. 14.

A implementação da BNCC Computação deverá assegurar:

- I – a garantia do direito de aprendizagem e do desenvolvimento integral dos estudantes;
- II – a observância das competências gerais da Base Nacional Comum Curricular;
- III – a integração entre os eixos Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital, de forma articulada, progressiva e interdisciplinar;
- IV – a articulação entre teoria e prática nos processos de ensino e aprendizagem;
- V – o desenvolvimento de competências cognitivas, socioemocionais, éticas, criativas e tecnológicas;
- VI – a valorização das experiências, dos conhecimentos prévios e dos contextos socioculturais dos estudantes;
- VII – a utilização de metodologias ativas, investigativas, colaborativas e inovadoras;
- VIII – a promoção da educação inclusiva, da acessibilidade e da equidade;
- IX – a integração entre currículo, avaliação, formação docente e gestão escolar;
- X – a utilização pedagógica das tecnologias digitais como instrumentos de aprendizagem, criação, comunicação, pesquisa e inovação;
- XI – a promoção da cidadania digital, da ética, da segurança no ambiente virtual e da proteção de dados pessoais;
- XII – a melhoria contínua da qualidade da educação pública municipal.

Art. 15.

A implementação da BNCC Computação deverá ocorrer de forma:

- I – gradual;
- II – planejada;
- III – participativa;
- IV – colaborativa;
- V – monitorada;



ESTADO DO PIAUÍ
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME
Lei nº 020/2011, de 7 de outubro de 2011 - Alto Longá-PI



VI – avaliada continuamente;

VII – articulada às políticas públicas educacionais do Município;

VIII – compatível com as condições estruturais, pedagógicas e administrativas das instituições de ensino.

Art. 16.

As instituições de ensino integrantes do Sistema Municipal de Ensino deverão promover a integração da Computação ao currículo escolar, observando:

I – a Base Nacional Comum Curricular;

II – a Resolução CNE/CEB nº 1/2022;

III – o Currículo do Estado do Piauí e a complementação curricular municipal;

IV – o Projeto Político-Pedagógico;

V – o Regimento Escolar;

VI – os referenciais curriculares expedidos pela Secretaria Municipal de Educação.

§ 1º A implementação poderá ocorrer por meio de componentes curriculares, projetos integradores, práticas interdisciplinares, oficinas, laboratórios, atividades complementares e outras estratégias pedagógicas definidas pela Secretaria Municipal de Educação, observadas as normas desta Resolução.

§ 2º A organização curricular deverá assegurar a progressão das aprendizagens e o desenvolvimento contínuo das competências previstas para cada etapa da Educação Básica.

Art. 17.

A implementação da BNCC Computação deverá respeitar:

I – a identidade pedagógica de cada instituição de ensino;

II – a autonomia didático-pedagógica dos professores;

III – as características culturais, sociais, econômicas e territoriais do Município;

IV – a diversidade dos estudantes;

V – as especificidades das escolas urbanas e rurais;



ESTADO DO PIAUÍ
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME
Lei nº 020/2011, de 7 de outubro de 2011 - Alto Longá-PI



VI – as modalidades da Educação Básica ofertadas pelo Sistema Municipal de Ensino.

Art. 18.

A Secretaria Municipal de Educação promoverá ações permanentes destinadas a:

- I – orientar pedagogicamente as instituições de ensino;
- II – apoiar a revisão dos Projetos Político-Pedagógicos;
- III – acompanhar a adequação dos Regimentos Escolares;
- IV – elaborar documentos orientadores complementares;
- V – promover formação continuada;
- VI – disponibilizar recursos pedagógicos e tecnológicos;
- VII – incentivar práticas inovadoras;
- VIII – monitorar a implementação da Política Municipal.

Art. 19.

As ações previstas nesta Resolução deverão observar os princípios da eficiência administrativa, da gestão democrática, da transparência, da participação social, da cooperação institucional, da responsabilidade fiscal e da sustentabilidade das políticas públicas educacionais.

Art. 20.

A implementação da BNCC Computação será desenvolvida em regime de colaboração entre a Secretaria Municipal de Educação, o Conselho Municipal de Educação, as instituições de ensino, os profissionais da educação, os estudantes, as famílias, os órgãos públicos e as instituições parceiras, respeitadas as competências legais de cada ente e observadas as normas do Sistema Municipal de Ensino.

Art. 21.

A Política Municipal de Implementação da Base Nacional Comum Curricular – BNCC Computação constitui política pública educacional de caráter permanente, devendo ser implementada de forma contínua, integrada, participativa e articulada às demais políticas educacionais do Sistema Municipal de Ensino de Alto Longá-PI.

Parágrafo único. A continuidade da Política Municipal de que trata esta Resolução independará de alterações administrativas ou de gestão, devendo ser assegurada mediante planejamento



ESTADO DO PIAUÍ
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME
Lei nº 020/2011, de 7 de outubro de 2011 - Alto Longá-PI



institucional, monitoramento permanente e observância das normas do Sistema Municipal de Ensino.

Art. 22.

A implementação da Política Municipal será objeto de monitoramento, avaliação e aperfeiçoamento contínuos, considerando:

I – os resultados da aprendizagem dos estudantes;

II – os indicadores educacionais municipais;

III – os processos de formação continuada dos profissionais da educação;

IV – a evolução da infraestrutura tecnológica das instituições de ensino;

V – a efetividade das práticas pedagógicas desenvolvidas;

VI – os avanços científicos, tecnológicos e educacionais;

VII – as avaliações institucionais realizadas pela Secretaria Municipal de Educação e pelo Conselho Municipal de Educação.

§ 1º O monitoramento será realizado de forma sistemática pela Secretaria Municipal de Educação, com acompanhamento do Conselho Municipal de Educação, sem prejuízo das atribuições dos demais órgãos de controle e participação social.

§ 2º Os resultados do monitoramento subsidiarão o planejamento das ações de formação, atualização curricular, investimentos, assistência técnica e aperfeiçoamento da Política Municipal.

Art. 23.

O Conselho Municipal de Educação poderá revisar esta Resolução sempre que ocorrer:

I – alteração da legislação federal ou estadual aplicável;

II – atualização da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, da Base Nacional Comum Curricular ou das Diretrizes Curriculares Nacionais;

III – edição de novas normas pelo Conselho Nacional de Educação;

IV – necessidade de aperfeiçoamento da Política Municipal identificada nos processos de monitoramento e avaliação;



V – recomendação técnica da Secretaria Municipal de Educação, do Conselho Municipal de Educação ou de outros órgãos competentes.

Parágrafo único. As revisões observarão os princípios da gestão democrática, da participação da comunidade escolar, da transparência administrativa e da segurança jurídica.

CAPÍTULO VI

DA ORGANIZAÇÃO CURRICULAR DA COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Seção I

Das Disposições Gerais

Art. 24.

A Computação na Educação Infantil constitui componente integrante da proposta pedagógica das instituições de ensino pertencentes ao Sistema Municipal de Ensino de Alto Longá-PI e será desenvolvida de forma integrada aos direitos de aprendizagem e desenvolvimento, aos Campos de Experiências da Base Nacional Comum Curricular – BNCC e às práticas pedagógicas próprias da primeira infância.

§ 1º A implementação da Computação na Educação Infantil não se caracteriza como disciplina ou componente curricular isolado, devendo ser desenvolvida de forma transversal, integrada e contextualizada no cotidiano das experiências educativas.

§ 2º As práticas pedagógicas deverão respeitar as características do desenvolvimento infantil, os princípios éticos, políticos e estéticos da Educação Infantil e a concepção de criança como sujeito histórico, de direitos, competente, ativo, criativo e protagonista de seu processo de aprendizagem.

§ 3º É vedada a antecipação de conteúdos próprios das etapas posteriores da Educação Básica, especialmente aqueles que desconsiderem as especificidades da infância ou imponham processos formais de ensino incompatíveis com esta etapa educacional.

Art. 25.

A organização curricular da Computação na Educação Infantil observará os seguintes fundamentos pedagógicos:

I – a indissociabilidade entre educar e cuidar;

II – a centralidade das interações e das brincadeiras como eixos estruturantes das práticas pedagógicas;



ESTADO DO PIAUÍ
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME
Lei nº 020/2011, de 7 de outubro de 2011 - Alto Longá-PI



III – o respeito aos direitos de aprendizagem e desenvolvimento previstos na Base Nacional Comum Curricular;

IV – a promoção da curiosidade, da investigação, da imaginação, da criatividade e da resolução de problemas;

V – a valorização das experiências, dos conhecimentos prévios e das diferentes formas de expressão das crianças;

VI – a aprendizagem por meio da exploração, da experimentação, da observação, da investigação e da descoberta;

VII – a promoção da inclusão, da equidade, da acessibilidade e do respeito à diversidade;

VIII – a utilização pedagógica das tecnologias digitais de forma ética, segura, crítica, responsável e compatível com o desenvolvimento infantil;

IX – a participação das famílias como parceiras no processo educativo.

Art. 26.

A implementação da Computação na Educação Infantil terá como finalidade favorecer o desenvolvimento integral das crianças por meio de experiências que estimulem:

I – o pensamento lógico;

II – a criatividade;

III – a resolução de problemas;

IV – a comunicação;

V – a colaboração;

VI – a investigação;

VII – a autonomia;

VIII – a cultura digital;

IX – a compreensão inicial do funcionamento das tecnologias presentes no cotidiano;

X – atitudes de responsabilidade, respeito, cooperação e cidadania no uso das tecnologias.



ESTADO DO PIAUÍ
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME
Lei nº 020/2011, de 7 de outubro de 2011 - Alto Longá-PI



Parágrafo único. As experiências de aprendizagem deverão ocorrer de forma lúdica, significativa, investigativa e contextualizada, respeitando o tempo, os interesses e as necessidades das crianças.

Art. 27.

A implementação da Computação na Educação Infantil deverá assegurar a integração permanente entre os três eixos estruturantes da BNCC Computação:

I – Pensamento Computacional;

II – Mundo Digital;

III – Cultura Digital.

§ 1º Os eixos deverão ser desenvolvidos de forma articulada, considerando os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento da Educação Infantil.

§ 2º As experiências propostas deverão privilegiar situações concretas, jogos, brincadeiras, desafios, narrativas, investigações, experimentações e outras práticas compatíveis com a faixa etária das crianças.

Art. 28.

As instituições de ensino deverão assegurar que o planejamento pedagógico contemple experiências relacionadas à Computação de forma progressiva, contínua e integrada aos demais campos do conhecimento, observando:

I – os direitos de aprendizagem e desenvolvimento;

II – os Campos de Experiências da BNCC;

III – a proposta pedagógica da instituição;

IV – o Projeto Político-Pedagógico;

V – o contexto sociocultural da comunidade escolar;

VI – as orientações da Secretaria Municipal de Educação.



Seção II

DOS DIREITOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO NA COMPUTAÇÃO

Art. 29.

A implementação da Computação na Educação Infantil deverá assegurar o desenvolvimento das competências e habilidades previstas na Base Nacional Comum Curricular, respeitando os direitos de aprendizagem e desenvolvimento da criança, compreendidos como fundamentos da ação pedagógica e da organização curricular.

Parágrafo único. As experiências relacionadas à Computação deverão contribuir para o desenvolvimento integral da criança, promovendo aprendizagens significativas por meio das interações, das brincadeiras, da investigação, da exploração e da resolução de problemas compatíveis com sua faixa etária.

Art. 30.

O direito de Conviver será promovido mediante experiências que favoreçam:

- I – o desenvolvimento da cooperação entre as crianças;
- II – o respeito às diferenças individuais, culturais e sociais;
- III – o trabalho em equipe para resolução de desafios;
- IV – o compartilhamento de ideias, estratégias e descobertas;
- V – a construção coletiva de soluções para problemas do cotidiano;
- VI – o desenvolvimento da empatia, do diálogo e da convivência democrática.

Parágrafo único. As atividades deverão incentivar a colaboração e o respeito mútuo, fortalecendo as competências socioemocionais e a cultura de paz no ambiente escolar.

Art. 31.

O direito de Brincar será assegurado por meio de experiências lúdicas que possibilitem:

- I – a exploração de desafios;
- II – jogos de regras;
- III – brincadeiras de sequência lógica;
- IV – atividades de organização, classificação e comparação;



ESTADO DO PIAUÍ
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME
Lei nº 020/2011, de 7 de outubro de 2011 - Alto Longá-PI



V – brincadeiras de orientação espacial;

VI – jogos cooperativos;

VII – atividades de construção e criação;

VIII – experiências de Computação Desplugada;

IX – práticas de cultura maker adequadas à infância.

§ 1º O brincar constitui a principal estratégia pedagógica para o desenvolvimento do Pensamento Computacional na Educação Infantil.

§ 2º As atividades deverão preservar o caráter espontâneo, prazeroso, criativo e investigativo das brincadeiras.

Art. 32.

O direito de Participar será promovido mediante situações em que as crianças possam:

I – propor soluções;

II – fazer escolhas;

III – tomar decisões;

IV – participar do planejamento de atividades;

V – elaborar hipóteses;

VI – testar diferentes possibilidades;

VII – colaborar na construção das regras dos jogos e das experiências.

Parágrafo único. O professor atuará como mediador das aprendizagens, incentivando a participação ativa das crianças nos processos educativos.

Art. 33.

O direito de Explorar será desenvolvido por meio de experiências que incentivem:

I – a observação;

II – a investigação;

III – a experimentação;



IV – a curiosidade científica;

V – a descoberta de padrões;

VI – a organização de informações;

VII – a resolução de pequenos problemas;

VIII – a exploração de materiais concretos e recursos tecnológicos adequados à faixa etária.

Art. 34.

O direito de Expressar compreenderá oportunidades para que as crianças utilizem diferentes linguagens para comunicar ideias, sentimentos, hipóteses e descobertas, mediante:

I – linguagem oral;

II – linguagem corporal;

III – linguagem artística;

IV – música;

V – desenho;

VI – dramatização;

VII – narrativas;

VIII – representações gráficas;

IX – recursos digitais apropriados ao contexto pedagógico.

Art. 35.

O direito de Conhecer-se será desenvolvido mediante experiências que favoreçam:

I – o fortalecimento da autoestima;

II – a construção da identidade;

III – o reconhecimento das próprias capacidades;

IV – a autonomia;

V – a responsabilidade;



VI – o respeito aos colegas;

VII – a autorregulação;

VIII – o uso ético e responsável das tecnologias presentes em seu cotidiano.

Art. 36.

A implementação dos direitos de aprendizagem relacionados à Computação deverá respeitar:

I – o desenvolvimento integral da criança;

II – as especificidades da Educação Infantil;

III – os princípios éticos, políticos e estéticos previstos nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil;

IV – os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento estabelecidos na Base Nacional Comum Curricular;

V – a proposta pedagógica da instituição de ensino.

§ 1º É vedada qualquer forma de escolarização precoce ou de antecipação de conteúdos incompatíveis com a faixa etária das crianças.

§ 2º As tecnologias digitais, quando utilizadas, deverão possuir intencionalidade pedagógica, ser adequadas ao desenvolvimento infantil e nunca substituir as interações, as brincadeiras, as experiências concretas e as relações humanas, que permanecem como eixos estruturantes da Educação Infantil.

NOTA TÉCNICA INTERPRETATIVA DO CAPÍTULO VI

(Texto orientador integrante da Resolução)

A implementação da BNCC Computação na Educação Infantil deverá compreender a Computação como linguagem de pensamento, investigação, criatividade e resolução de problemas, e não como ensino precoce de programação ou de informática.

As práticas pedagógicas deverão respeitar integralmente os direitos de aprendizagem e desenvolvimento previstos na Base Nacional Comum Curricular, assegurando que o uso de tecnologias seja sempre intencional, mediado pelo professor e compatível com a infância.

A Secretaria Municipal de Educação orientará as instituições de ensino na elaboração de planejamentos que integrem a Computação aos Campos de Experiências, preservando a centralidade das interações e das brincadeiras.



Seção III

DA INTEGRAÇÃO DA COMPUTAÇÃO AOS CAMPOS DE EXPERIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Art. 37.

A organização curricular da Computação na Educação Infantil deverá integrar-se aos Campos de Experiências previstos na Base Nacional Comum Curricular – BNCC, respeitando os direitos de aprendizagem e desenvolvimento das crianças, a indissociabilidade entre educar e cuidar, a centralidade das interações e das brincadeiras e a autonomia pedagógica das instituições de ensino.

§ 1º A integração de que trata o caput deverá ocorrer de forma transversal, interdisciplinar, contextualizada e progressiva, vedada a fragmentação curricular ou a criação de práticas pedagógicas incompatíveis com as especificidades da Educação Infantil.

§ 2º As experiências de aprendizagem deverão favorecer o desenvolvimento das competências relacionadas ao Pensamento Computacional, ao Mundo Digital e à Cultura Digital, articuladas aos objetivos de aprendizagem e desenvolvimento da BNCC.

Art. 38.

No Campo de Experiências "O Eu, o Outro e o Nós", as práticas pedagógicas relacionadas à Computação deverão favorecer:

- I – a cooperação para resolução de desafios coletivos;
- II – o respeito às diferenças individuais;
- III – o desenvolvimento da empatia;
- IV – a construção de regras coletivas;
- V – a resolução colaborativa de problemas;
- VI – a comunicação respeitosa;
- VII – o desenvolvimento da cidadania digital desde a infância;
- VIII – atitudes de responsabilidade, solidariedade e convivência democrática.

Parágrafo único. As experiências deverão privilegiar atividades cooperativas, jogos, projetos e situações de aprendizagem que fortaleçam as relações sociais e o trabalho em equipe.



Art. 39.

No Campo de Experiências "Corpo, Gestos e Movimentos", a Computação será desenvolvida por meio de experiências que promovam:

- I – sequências de movimentos;
- II – orientação espacial;
- III – lateralidade;
- IV – organização lógica de ações;
- V – desafios motores;
- VI – jogos de percurso;
- VII – atividades de Computação Desplugada;
- VIII – exploração do espaço físico mediante comandos, trajetórias e estratégias.

§ 1º As atividades deverão estimular o raciocínio lógico por meio do movimento corporal, respeitando o desenvolvimento motor das crianças.

§ 2º Sempre que possível, serão utilizadas propostas lúdicas que integrem expressão corporal, brincadeiras tradicionais, circuitos, dramatizações e desafios cooperativos.

Art. 40.

No Campo de Experiências "Traços, Sons, Cores e Formas", a Computação deverá favorecer:

- I – a criatividade;
- II – a expressão artística;
- III – a representação de ideias;
- IV – o reconhecimento de padrões;
- V – a organização de sequências;
- VI – a criação de produções visuais, sonoras e digitais adequadas à faixa etária;
- VII – a experimentação de diferentes linguagens artísticas e tecnológicas.



ESTADO DO PIAUÍ
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME
Lei nº 020/2011, de 7 de outubro de 2011 - Alto Longá-PI



Parágrafo único. As experiências deverão integrar arte, música, linguagem visual, construção de objetos, cultura maker e recursos tecnológicos compatíveis com o desenvolvimento infantil.

Art. 41.

No Campo de Experiências "Escuta, Fala, Pensamento e Imaginação", serão desenvolvidas experiências que estimulem:

I – a linguagem oral;

II – a narrativa;

III – a formulação de hipóteses;

IV – a investigação;

V – a resolução de problemas;

VI – a criatividade;

VII – a construção de algoritmos simples por meio de histórias, jogos e sequências de ações;

VIII – a comunicação de ideias utilizando diferentes linguagens.

Parágrafo único. As propostas pedagógicas deverão estimular a imaginação, a curiosidade, o pensamento investigativo e a capacidade de explicar estratégias utilizadas na resolução de desafios.

Art. 42.

No Campo de Experiências "Espaços, Tempos, Quantidades, Relações e Transformações", a Computação contribuirá para o desenvolvimento de experiências relacionadas a:

I – classificação;

II – seriação;

III – comparação;

IV – reconhecimento de padrões;

V – organização de informações;

VI – resolução de problemas;

VII – investigação de fenômenos;



VIII – relações espaciais e temporais;

IX – construção de sequências lógicas;

X – formulação e teste de hipóteses.

§ 1º As práticas pedagógicas deverão favorecer a investigação, a experimentação e a construção de conhecimentos a partir de situações do cotidiano das crianças.

§ 2º O professor organizará ambientes de aprendizagem que incentivem a curiosidade, a exploração, a descoberta e a construção de soluções por diferentes caminhos.

Art. 43.

O planejamento das experiências previstas nesta Seção deverá assegurar a articulação entre os Campos de Experiências e os eixos Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital, de forma integrada, contextualizada e compatível com as especificidades da Educação Infantil.

Art. 44.

A Secretaria Municipal de Educação elaborará orientações pedagógicas complementares para apoiar as instituições de ensino na integração da Computação aos Campos de Experiências, assegurando unidade pedagógica, flexibilidade curricular e respeito à autonomia das escolas.

NOTA TÉCNICA INTERPRETATIVA – SEÇÃO III

A integração da Computação aos Campos de Experiências da Educação Infantil deverá ocorrer de forma orgânica e contextualizada, evitando a fragmentação curricular ou a substituição das práticas próprias da infância.

As experiências pedagógicas deverão promover o desenvolvimento das competências relacionadas ao Pensamento Computacional, ao Mundo Digital e à Cultura Digital por meio das interações, das brincadeiras, da investigação, da criatividade, da resolução de problemas e da exploração do ambiente.

A utilização de recursos tecnológicos constitui estratégia pedagógica complementar e não substitui as experiências concretas, as relações interpessoais, a mediação do professor e o protagonismo das crianças no processo de aprendizagem.

Seção IV

DAS ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS PARA A IMPLEMENTAÇÃO DA COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL



Art. 45.

As estratégias pedagógicas para a implementação da Computação na Educação Infantil deverão assegurar experiências de aprendizagem significativas, lúdicas, investigativas, inclusivas e contextualizadas, respeitando as características do desenvolvimento infantil e os princípios da Base Nacional Comum Curricular – BNCC.

Parágrafo único. As práticas pedagógicas deverão considerar a criança como sujeito ativo, competente, criativo e protagonista de seu processo de aprendizagem, valorizando suas experiências, hipóteses, descobertas e diferentes formas de expressão.

Art. 46.

A Computação na Educação Infantil deverá ser desenvolvida prioritariamente por meio de:

- I – brincadeiras e jogos;
- II – experiências investigativas;
- III – resolução de problemas do cotidiano;
- IV – atividades de exploração e descoberta;
- V – narrativas, histórias e dramatizações;
- VI – construção e criação de objetos;
- VII – atividades de organização, classificação e sequência;
- VIII – desafios colaborativos;
- IX – experiências de Computação Desplugada;
- X – práticas de cultura maker adequadas à infância;
- XI – exploração de recursos digitais de forma intencional, mediada e segura.

Art. 47.

A Computação Desplugada constitui estratégia pedagógica prioritária para a Educação Infantil, compreendendo atividades que desenvolvem conceitos computacionais sem a necessidade do uso direto de equipamentos digitais.

Parágrafo único. As experiências de Computação Desplugada poderão envolver:

- I – jogos de lógica;



II – sequências de comandos;

III – brincadeiras de padrões;

IV – desafios de organização e classificação;

V – resolução de problemas;

VI – criação de histórias com sequência de acontecimentos;

VII – atividades corporais envolvendo comandos e trajetórias;

VIII – construção coletiva de estratégias.

Art. 48.

As práticas de Cultura Maker na Educação Infantil poderão ser desenvolvidas por meio de experiências que estimulem:

I – criatividade;

II – curiosidade;

III – experimentação;

IV – construção;

V – reconstrução;

VI – colaboração;

VII – investigação;

VIII – autonomia.

§ 1º As atividades maker deverão utilizar materiais adequados à faixa etária, priorizando recursos simples, acessíveis, sustentáveis e disponíveis no contexto escolar.

§ 2º A cultura maker deverá ser compreendida como uma abordagem pedagógica baseada no aprender fazendo, experimentar, criar soluções e compartilhar conhecimentos.

Art. 49.

As experiências envolvendo tecnologias digitais na Educação Infantil deverão observar:

I – intencionalidade pedagógica;



ESTADO DO PIAUÍ
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME
Lei nº 020/2011, de 7 de outubro de 2011 - Alto Longá-PI



II – adequação à faixa etária;

III – mediação permanente do professor;

IV – equilíbrio entre experiências digitais e experiências concretas;

V – proteção da privacidade e dos dados pessoais das crianças;

VI – acessibilidade e inclusão;

VII – uso seguro, ético e responsável.

Parágrafo único. As tecnologias digitais não deverão substituir as interações, as brincadeiras, o movimento corporal, a exploração do ambiente e as relações humanas, que constituem elementos essenciais da Educação Infantil.

Art. 50.

Os ambientes de aprendizagem destinados ao desenvolvimento da Computação na Educação Infantil deverão favorecer:

I – a curiosidade;

II – a investigação;

III – a criatividade;

IV – a cooperação;

V – a autonomia;

VI – a comunicação;

VII – a experimentação;

VIII – a resolução de problemas.

Parágrafo único. As instituições de ensino poderão organizar espaços pedagógicos, cantos de aprendizagem, laboratórios criativos, ambientes maker ou outros espaços educativos, considerando suas possibilidades estruturais e pedagógicas.

Art. 51.

O professor da Educação Infantil exercerá papel fundamental como mediador das experiências relacionadas à Computação, devendo:



ESTADO DO PIAUÍ
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME
Lei nº 020/2011, de 7 de outubro de 2011 - Alto Longá-PI



- I – planejar situações de aprendizagem com intencionalidade pedagógica;
- II – observar e registrar as hipóteses e descobertas das crianças;
- III – estimular a curiosidade e a investigação;
- IV – promover desafios adequados ao desenvolvimento infantil;
- V – incentivar a cooperação e o trabalho coletivo;
- VI – integrar as experiências de Computação aos Campos de Experiências da BNCC;
- VII – utilizar recursos tecnológicos de forma crítica, ética e pedagógica.

Art. 52.

A Secretaria Municipal de Educação promoverá ações de formação continuada para os profissionais da Educação Infantil, contemplando:

- I – fundamentos da BNCC Computação;
- II – Pensamento Computacional na infância;
- III – Computação Desplugada;
- IV – metodologias investigativas;
- V – cultura maker;
- VI – uso pedagógico de tecnologias digitais;
- VII – planejamento interdisciplinar;
- VIII – avaliação e documentação pedagógica das aprendizagens.

Art. 53.

As instituições de ensino deverão incorporar as estratégias pedagógicas previstas nesta Seção em seus Projetos Político-Pedagógicos, respeitando sua identidade institucional, realidade sociocultural e autonomia pedagógica.



NOTA TÉCNICA INTERPRETATIVA – SEÇÃO IV

A implementação da Computação na Educação Infantil deverá priorizar experiências que despertem a curiosidade, a criatividade, a investigação e a resolução de problemas, sem antecipar práticas próprias das etapas posteriores da Educação Básica.

O desenvolvimento do Pensamento Computacional na infância ocorre principalmente por meio das brincadeiras, das interações, da exploração do ambiente e da construção de estratégias para resolver desafios.

A tecnologia deve ser compreendida como ferramenta complementar de aprendizagem, sempre subordinada à intencionalidade pedagógica e à concepção de infância estabelecida pela BNCC.

Seção V

DA AVALIAÇÃO E DA DOCUMENTAÇÃO PEDAGÓGICA NA COMPUTAÇÃO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Art. 54.

A avaliação das experiências de Computação desenvolvidas na Educação Infantil será realizada mediante acompanhamento contínuo, sistemático e processual do desenvolvimento das crianças, considerando suas características individuais, seus tempos de aprendizagem, suas formas de expressão, participação, interação e construção de conhecimentos.

§ 1º A avaliação terá caráter diagnóstico, formativo e qualitativo, não sendo utilizada para fins de classificação, seleção, retenção ou promoção das crianças.

§ 2º Os processos avaliativos deverão respeitar os princípios estabelecidos nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil e na Base Nacional Comum Curricular.

Art. 55.

A avaliação das aprendizagens relacionadas à Computação deverá considerar as manifestações das crianças nos diferentes contextos educativos, observando:

I – a capacidade de explorar, investigar e formular hipóteses;

II – a participação em situações de resolução de problemas;

III – o desenvolvimento da criatividade e da imaginação;

IV – a capacidade de estabelecer relações, sequências e estratégias;

V – a comunicação de ideias e descobertas;



ESTADO DO PIAUÍ
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME
Lei nº 020/2011, de 7 de outubro de 2011 - Alto Longá-PI



VI – a interação e colaboração com outras crianças;

VII – a autonomia na realização de atividades;

VIII – atitudes de responsabilidade, cooperação e respeito.

Art. 56.

A documentação pedagógica constitui instrumento fundamental para o acompanhamento das experiências de Computação na Educação Infantil, devendo registrar:

I – os processos de aprendizagem das crianças;

II – as hipóteses construídas;

III – as estratégias utilizadas para solucionar desafios;

IV – as interações realizadas durante as atividades;

V – as produções individuais e coletivas;

VI – os avanços observados ao longo do processo educativo;

VII – as necessidades de intervenção pedagógica.

Art. 57.

Constituem instrumentos de documentação e acompanhamento pedagógico, entre outros:

I – registros escritos do professor;

II – relatórios descritivos;

III – portfólios individuais e coletivos;

IV – fotografias e registros audiovisuais das experiências pedagógicas, observada a legislação de proteção de dados pessoais;

V – produções das crianças;

VI – mapas de acompanhamento do desenvolvimento;

VII – registros de projetos e experiências investigativas.



ESTADO DO PIAUÍ
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME
Lei nº 020/2011, de 7 de outubro de 2011 - Alto Longá-PI



Parágrafo único. A utilização de imagens, vídeos e dados das crianças deverá observar autorização dos responsáveis, finalidade pedagógica, segurança das informações e legislação vigente sobre proteção de dados pessoais.

Art. 58.

A avaliação das experiências relacionadas à Computação deverá subsidiar:

- I – o planejamento pedagógico dos professores;
- II – a reorganização das estratégias de ensino;
- III – a identificação das necessidades de apoio às crianças;
- IV – a melhoria das práticas pedagógicas;
- V – o acompanhamento institucional pela equipe gestora;
- VI – os processos de formação continuada dos profissionais da educação.

Art. 59.

A Secretaria Municipal de Educação poderá elaborar instrumentos orientadores de acompanhamento da implementação da Computação na Educação Infantil, respeitando:

- I – a autonomia pedagógica das instituições de ensino;
- II – as especificidades de cada comunidade escolar;
- III – os princípios da Educação Infantil;
- IV – a diversidade dos contextos educacionais do Município.

Art. 60.

As instituições de Educação Infantil deverão assegurar que os processos de avaliação e documentação pedagógica relacionados à Computação estejam integrados ao planejamento curricular, ao Projeto Político-Pedagógico e aos demais instrumentos de acompanhamento da aprendizagem utilizados pela unidade escolar.



Seção VI

DAS RESPONSABILIDADES PELA IMPLEMENTAÇÃO DA COMPUTAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Art. 61.

A implementação da Computação na Educação Infantil será realizada de forma articulada entre a Secretaria Municipal de Educação, as instituições de ensino, as equipes gestoras, os profissionais da educação, o Conselho Municipal de Educação, as famílias e a comunidade escolar, observadas as competências definidas nesta Resolução.

Subseção I

Das Responsabilidades da Secretaria Municipal de Educação

Art. 62.

Compete à Secretaria Municipal de Educação:

- I – coordenar a implementação da Computação na Educação Infantil no âmbito da Rede Municipal de Ensino;
- II – elaborar orientações pedagógicas complementares para apoiar as instituições de ensino;
- III – promover ações de formação continuada dos profissionais da Educação Infantil;
- IV – incentivar práticas pedagógicas inovadoras, inclusivas e contextualizadas;
- V – apoiar as unidades escolares na revisão e atualização dos Projetos Político-Pedagógicos;
- VI – acompanhar o desenvolvimento das ações previstas nesta Resolução;
- VII – fomentar a disponibilização de recursos pedagógicos, materiais didáticos e tecnologias educacionais adequadas;
- VIII – garantir, progressivamente, condições de infraestrutura necessárias à implementação da política;
- IX – promover articulação com instituições públicas, universidades, centros de pesquisa e demais parceiros, observada a legislação vigente;
- X – produzir relatórios periódicos sobre o processo de implementação da Computação na Educação Infantil.



Subseção II

Das Responsabilidades das Instituições de Ensino

Art. 63.

Compete às instituições de Educação Infantil:

- I – integrar a Computação ao Projeto Político-Pedagógico, ao planejamento curricular e às rotinas pedagógicas da instituição;
- II – organizar tempos, espaços, materiais e experiências de aprendizagem compatíveis com as especificidades da Educação Infantil;
- III – assegurar a articulação das experiências de Computação com os direitos de aprendizagem e desenvolvimento e com os Campos de Experiências da BNCC;
- IV – apoiar os professores no planejamento, na execução e na avaliação das práticas pedagógicas relacionadas à Computação;
- V – manter registros institucionais das ações de implementação, de formação e de acompanhamento pedagógico;
- VI – acompanhar e registrar o desenvolvimento das crianças por meio da documentação pedagógica;
- VII – assegurar práticas inclusivas e acessíveis para todas as crianças.

Subseção III

Das Responsabilidades da Equipe Gestora e Coordenação Pedagógica

Art. 64.

Compete à equipe gestora e à coordenação pedagógica das instituições de ensino:

- I – orientar os professores na integração da Computação ao planejamento pedagógico;
- II – promover estudos e reflexões sobre a BNCC Computação;
- III – acompanhar a elaboração dos planejamentos docentes;
- IV – incentivar práticas colaborativas entre os profissionais da educação;
- V – apoiar processos de avaliação e documentação pedagógica;



VI – identificar necessidades formativas dos professores;

VII – promover espaços de compartilhamento de experiências exitosas.

Subseção IV

Das Responsabilidades dos Professores

Art. 65.

Compete aos professores da Educação Infantil:

I – planejar experiências pedagógicas relacionadas à Computação de forma intencional e contextualizada;

II – respeitar os tempos, interesses e características de desenvolvimento das crianças;

III – utilizar metodologias lúdicas, investigativas e colaborativas;

IV – promover situações que estimulem criatividade, curiosidade e resolução de problemas;

V – integrar os eixos Pensamento Computacional, Mundo Digital e Cultura Digital aos Campos de Experiências;

VI – realizar registros e documentação pedagógica das aprendizagens;

VII – participar das ações de formação continuada promovidas pela Secretaria Municipal de Educação;

VIII – utilizar tecnologias digitais de forma ética, segura e pedagogicamente adequada.

Subseção V

Das Responsabilidades do Conselho Municipal de Educação

Art. 66.

Compete ao Conselho Municipal de Educação:

I – acompanhar a implementação da Política Municipal de BNCC Computação;

II – exercer sua função normativa, consultiva, deliberativa e fiscalizadora, conforme legislação municipal;

III – analisar relatórios e informações apresentados pela Secretaria Municipal de Educação;



ESTADO DO PIAUÍ
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME
Lei nº 020/2011, de 7 de outubro de 2011 - Alto Longá-PI



- IV – promover orientações e recomendações para o aperfeiçoamento da política;
- V – acompanhar a garantia do direito de aprendizagem e desenvolvimento das crianças;
- VI – participar dos processos de avaliação e revisão desta Resolução, quando necessário.

Art. 67.

A Secretaria Municipal de Educação e as instituições de ensino deverão promover ações de sensibilização junto às famílias e à comunidade escolar, esclarecendo os objetivos da Computação na Educação Infantil e sua contribuição para o desenvolvimento integral das crianças.

Parágrafo único. As ações de comunicação deverão destacar que a Computação na Educação Infantil será desenvolvida por meio de experiências lúdicas, interativas e pedagógicas, respeitando a infância e valorizando as relações humanas.

Art. 68.

As responsabilidades previstas nesta Seção deverão ser desenvolvidas de forma colaborativa, considerando os princípios da gestão democrática, da participação social, da equidade e da garantia do direito à educação de qualidade.

CAPÍTULO VII

DA ORGANIZAÇÃO CURRICULAR DA COMPUTAÇÃO NO ENSINO FUNDAMENTAL

Art. 69.

A implementação da Computação no Ensino Fundamental observará as competências e habilidades previstas nas Normas sobre Computação na Educação Básica - Complemento à BNCC, instituídas pela Resolução CNE/CEB nº 1, de 4 de outubro de 2022, bem como o Currículo da Rede Estadual de Educação do Piauí adotado pelo Sistema Municipal de Ensino de Alto Longá-PI.

Art. 70.

A organização curricular da Computação no Ensino Fundamental deverá assegurar o desenvolvimento progressivo das competências relacionadas ao Pensamento Computacional, ao Mundo Digital e à Cultura Digital, respeitando as características dos Anos Iniciais e dos Anos Finais.



Art. 71.

A implementação da Computação ocorrerá de forma integrada ao currículo, observadas as orientações do Currículo da Rede Estadual de Educação do Piauí, do Projeto Político-Pedagógico das instituições de ensino e das normas complementares expedidas pela Secretaria Municipal de Educação.

Art. 72.

As instituições de ensino promoverão práticas pedagógicas que favoreçam a investigação, a criatividade, a resolução de problemas, o raciocínio lógico, a inovação, a cidadania digital e o uso ético, crítico e responsável das tecnologias digitais.

Art. 73.

A Secretaria Municipal de Educação apoiará as unidades escolares na implementação da Computação, promovendo orientações pedagógicas, acompanhamento técnico, disponibilização progressiva de recursos educacionais e formação continuada dos profissionais da educação.

CAPÍTULO VIII

DA FORMAÇÃO CONTINUADA DOS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO

Art. 74.

A Secretaria Municipal de Educação promoverá programas permanentes de formação continuada destinados aos profissionais da educação, visando ao fortalecimento das competências necessárias à implementação da BNCC Computação.

Art. 75.

A formação continuada contemplará, entre outros aspectos:

I – fundamentos da BNCC Computação;

II – Pensamento Computacional;

III – Mundo Digital;

IV – Cultura Digital;

V – metodologias de ensino;

VI – avaliação da aprendizagem;



VII – uso pedagógico das tecnologias digitais;

VIII – educação inclusiva e acessibilidade;

IX – proteção de dados pessoais, segurança digital e cidadania digital.

Art. 76.

A Secretaria Municipal de Educação poderá estabelecer parcerias com instituições de ensino superior, órgãos públicos e entidades especializadas para a execução das ações formativas previstas nesta Resolução.

CAPÍTULO IX

DA GESTÃO, DA GOVERNANÇA E DAS RESPONSABILIDADES INSTITUCIONAIS

Art. 77.

Compete à Secretaria Municipal de Educação coordenar, orientar, acompanhar e avaliar a implementação desta Resolução, assegurando sua integração às políticas educacionais do Município.

Art. 78.

Compete às instituições de ensino adequar seus Projetos Político-Pedagógicos, Regimentos Escolares e planejamentos pedagógicos às diretrizes estabelecidas nesta Resolução e ao Currículo da Rede Estadual de Educação do Piauí adotado pelo Município.

Art. 79.

Compete ao Conselho Municipal de Educação acompanhar a implementação desta Resolução, exercer sua função normativa, consultiva, deliberativa e fiscalizadora, bem como avaliar os resultados da política de implementação da BNCC Computação.

Art. 80.

A implementação desta Resolução observará os princípios da gestão democrática, da cooperação institucional, da transparência, da participação social e do regime de colaboração entre os entes federativos.

CAPÍTULO X

DO MONITORAMENTO, DA AVALIAÇÃO E DO ACOMPANHAMENTO



Art. 81.

A Secretaria Municipal de Educação instituirá mecanismos de monitoramento e acompanhamento da implementação do Currículo da Rede Estadual de Educação do Piauí no que se refere à BNCC Computação.

Art. 82.

O monitoramento terá como objetivos:

- I – acompanhar a implementação das ações previstas;
- II – avaliar os resultados alcançados;
- III – identificar desafios e oportunidades de melhoria;
- IV – subsidiar o planejamento e a tomada de decisões;
- V – promover o aperfeiçoamento contínuo da política educacional.

Art. 83.

Os resultados do monitoramento serão apresentados periodicamente ao Conselho Municipal de Educação e poderão subsidiar a revisão desta Resolução e das orientações complementares expedidas pela Secretaria Municipal de Educação.

CAPÍTULO XI

DAS DISPOSIÇÕES FINAIS E TRANSITÓRIAS

Art. 84.

A Secretaria Municipal de Educação expedirá, quando necessário, normas complementares, orientações técnicas e instrumentos pedagógicos destinados à execução desta Resolução.

Art. 85.

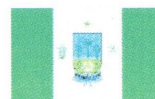
As instituições integrantes do Sistema Municipal de Ensino terão prazo definido pela Secretaria Municipal de Educação para promover as adequações necessárias à implementação desta Resolução, observados o planejamento institucional e a disponibilidade orçamentária.

Art. 86.

Os casos omissos serão resolvidos pelo Conselho Municipal de Educação, em articulação com a Secretaria Municipal de Educação, observadas a legislação vigente e as normas do Sistema Municipal de Ensino.



ESTADO DO PIAUÍ
CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO - CME
Lei nº 020/2011, de 7 de outubro de 2011 - Alto Longá-PI



Art. 87.

Esta Resolução deverá ser objeto de avaliação periódica, podendo ser revista sempre que houver alterações na legislação educacional nacional, estadual ou municipal, ou quando o interesse público e a melhoria da qualidade da educação assim o exigirem.

Art. 88.

Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Sala de Reuniões do CONSELHO MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE ALTO LONGÁ-PI, aos
22 dias do mês de abril de 2026.

Everardo Vieira Gomes Cardoso da Silva

Everardo Vieira Gomes Cardoso Da Silva

Presidente

Ozileide Alves da Silva Soares

Ozileide Alves da Silva Soares

Vice- Presidente

HOMOLOGO a Resolução CME nº 001/2026, do Conselho Municipal de
Educação de Alto Longá-PI, em 27 de abril de 2026.

Antonia Cynara Nunes Vieira Gomes

Antonia Cynara Nunes Vieira Gomes

Secretária Municipal de Educação de Alto Longá-PI